



# Mühle & Dame

**Kompakte Klassiker für 2 Spieler von 8–99 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. **20 545 5**

Illustration: Heiner Buck · Design: DE Ravensburger · Redaktion: Monika Gohl

*Mühle und Dame zählen zu den ältesten Spielen der Welt. Vor 3000 Jahren spielten bereits die Ägypter Mühle. Dame existiert in sehr vielen Ländern, daher gibt es unterschiedliche Versionen. Nachfolgend sind gängige Regeln erklärt. Gern dürfen die Spieler jedoch ihre gewohnten Spielregeln anwenden.*

**Inhalt:** 1 doppelseitig bedruckter Spielplan, 40 Spielsteine in 2 Farben



## **Ziel des Spiels**

Wer alle gegnerischen Steine geschlagen hat, gewinnt das Mühlespiel.

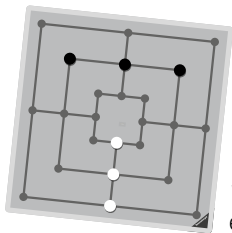
## **Vorbereitung**

Der Mühleplan wird in die Mitte gelegt. Die Spielerfarbe wird ausgelost. Jeder Spieler nimmt neun Steine seiner Farbe zu sich.

## **Spielregel**

### **Spielsteine setzen**

Abwechselnd, beginnend mit Weiß, setzen die Spieler je einen Stein auf einen beliebigen freien Punkt des Spielplans. Bereits beim Setzen versuchen sie, eine Mühle zu bilden. Der Gegner kann dies durch rechtzeitiges Dazwischensetzen seiner Steine verhindern.



Eine Mühle besteht aus drei Steinen einer Farbe in einer Reihe.

Sobald ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, nimmt er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Spielbrett, der aus dem Spiel geht.

**Wichtig dabei:** Dieser Stein darf kein Bestandteil einer geschlossenen Mühle sein.

## Spielsteine ziehen

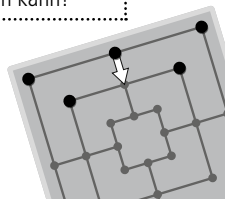
Sind alle Spielsteine gesetzt, wird abwechselnd ein eigener Stein von einem Punkt zu einem benachbarten freien Punkt gezogen.

Auch hier versuchen die Spieler, Mühlen zu bilden und gegnerische Steine zu schlagen. Mühlen werden geöffnet, indem man einen Stein über die Linien zum nächsten freien Punkt zieht und wieder geschlossen, indem man ihn wieder zurückzieht.

Achtung: Beim Öffnen einer Mühle sollte man aufpassen, dass kein gegnerischer Stein den frei gewordenen Platz besetzen kann!

## Doppelmühle oder Zwickmühle

Wird durch das Öffnen einer Mühle gleichzeitig eine andere geschlossen, nennt man das eine Doppel- oder Zwickmühle. Sie besteht demnach aus fünf Steinen, wobei ein Stein zu beiden Mühlen gehört.



## Springen

Sobald ein Spieler nur noch drei Steine hat, darf er springen. Er kann einen Stein auf jeden freien Punkt setzen und versuchen, eine Mühle seines Mitspielers zu verhindern oder selbst eine Mühle zu schließen.

## Ende des Spiels

Gelingt es dem Gegner eines Springer-Spielers, eine Mühle zu schließen, hat er sofort das Spiel gewonnen. Der Springer verliert alle drei Steine – auch wenn sie sich in einer Mühle befinden.

Ein Spieler gewinnt ebenfalls, wenn er die gegnerischen Steine so einschließen konnte, dass kein Zug mehr möglich ist.

# Dame

## Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht alle gegnerischen Steine zu schlagen oder sie so zu blockieren, dass sie nicht mehr ziehen können.

## Grundregel

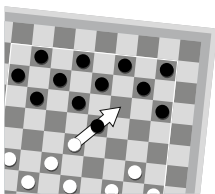
Gespielt wird auf den 8 x 8 Feldern des Dameplans, die durch die schmale gelbe Grundlinie begrenzt sind. Man legt den Plan so, dass jeder Spieler links ein dunkles Feld hat.

Es wird nur auf den dunklen Feldern gespielt. Jeder setzt 12 Steine seiner Farbe auf die unteren drei Reihen. Die zwei Reihen in der Mitte bleiben frei.

## Spielablauf

Die Spieler ziehen abwechselnd einen Stein. Weiß beginnt. Die Steine werden in diagonaler Richtung jeweils ein Feld vorgezogen. Somit können sie nie auf ein helles Feld kommen.

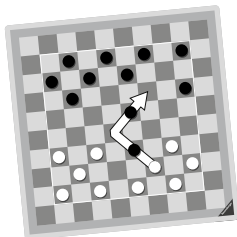
**Wichtig:** Es wird immer nur vorwärts, nie rückwärts gezogen.



### Steine schlagen

Steht ein eigener Stein auf einem Feld, das an einen gegnerischen Stein angrenzt und ist das diagonal davorliegende Feld frei, springt der Stein auf dieses. Der gegnerische Stein ist damit geschlagen und wird vom Brett genommen.

Gelangt er mit seinem Zug auf ein Feld, von dem er weitere gegnerische Steine schlagen kann, muss er dies tun! Am Ende seines Zuges werden alle geschlagenen Steine vom Brett genommen. Übersieht man eine Schlagmöglichkeit, kann der Gegner auf das Schlagen bestehen. Eigene Steine dürfen nie übersprungen werden!



Variante: Der Stein, der eine Schlagmöglichkeit übersehen hat, wird zur Strafe vom Spielbrett genommen, was nicht als Zug gewertet wird. Das nennt man „Blasen“. Es wird vor Spielbeginn vereinbart, ob mit dieser Regel gespielt wird.

## **Dame bilden**

Erreicht ein eigener Stein die Grundlinie seines Gegners, wird er zur **Dame** gekrönt. Ein zweiter gleichfarbiger Stein wird auf ihn gesetzt.

Man darf in einem Spiel **mehrere Damen** besitzen.

Eine Dame darf in ihrem Zug **beliebig weit vorwärts und rückwärts** ziehen. Beim Schlagen muss sie jedoch direkt hinter dem geschlagenen Stein aufsetzen.

Wie beim einzelnen Stein muss sie **jede Schlagmöglichkeit** ausnutzen. Sie kann dabei vorwärts und rückwärts ziehen. Ein übersprungener Stein darf jedoch nicht zwei Mal übersprungen werden.

Eine Dame darf wie jeder Stein von einem gegnerischen Stein geschlagen werden.

## **Ende des Spiels**

Sobald ein Spieler alle Steine des Gegners geschlagen hat, gewinnt er das Spiel. Er gewinnt ebenfalls, wenn der Gegner eingeschlossen ist und sich nicht mehr bewegen kann.

Ein Unentschieden (Remis) entsteht, wenn beispielsweise jeder nur noch eine Dame besitzt, die er nicht opfern möchte.

## **Dame 100**

Bei Dame 100 spielt man auf allen 10 x 10 Feldern des Dame-Plans. Dieser wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass ein dunkles Feld links außen liegt. Jeder Spieler erhält 20 Steine einer Farbe, die er auf die ersten vier Reihen der dunklen Felder stellt.

Gespielt wird nach den zuvor beschriebenen Grundregeln.



# Marelle & Dames

Des classiques de poche pour 2 joueurs de 8 à 99 ans.

Jeux Ravensburger® n° 20 545 5

Illustrations : Heiner Buck · Design : DE Ravensburger · Rédaction : Monika Gohl

*La marelle (ou moulin) et les dames comptent parmi les plus anciens jeux du monde. Il y a 3000 ans, les Égyptiens jouaient déjà aux dames. Ce jeu existe dans de très nombreux pays, dans des versions différentes. Les règles qui suivent sont les règles usuelles. Mais les joueurs sont libres d'utiliser celles auxquelles ils sont habitués.*

**Contenu :** 1 plateau double face, 40 pions de 2 couleurs

## La marelle

### But du jeu

---

Le vainqueur est le joueur qui réussit à éliminer tous les pions adverses.

### Mise en place

---

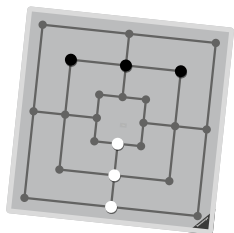
Placer le **plateau de marelle** au milieu de la table. Tirer au sort la couleur des pions. Chacun en prend **9 de sa couleur**.

### Règle du jeu

---

#### Placement des pions

À tour de rôle en commençant par les blancs, chaque joueur place un pion sur un point libre du plateau. Dès la pose, chacun essaye de former un « moulin ». L'adversaire peut tenter de l'en empêcher en intercalant l'un de ses pions à temps.



Un « moulin » est un alignement de 3 pions de même couleur.

Dès qu'un joueur a formé un « moulin », il retire définitivement un pion adverse du plateau.

**Important :** Ce pion ne doit pas faire partie d'un « moulin » déjà formé.

## Déplacement des pions

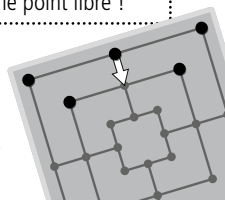
Dès que tous les pions ont été placés, chaque joueur déplace à tour de rôle un de ses pions vers un point libre voisin en suivant une ligne.

Là aussi, les joueurs essaient de former un « moulin » pour éliminer un pion adverse. Un joueur peut « casser un moulin » en déplaçant un des pions qui le composent sur un point libre voisin et le « reformer » en ramenant le pion à sa place au tour suivant.

Attention : Le joueur qui « casse un moulin » doit s'arranger pour qu'aucun pion adverse ne puisse se glisser entre temps sur le point libre !

## Double moulin

Si, en même temps qu'il casse un « moulin » un joueur en crée un autre, on parle de « double moulin ». Il est composé de 5 pions, dont l'un appartient aux deux moulins.



## Saut

Dès qu'un joueur n'a plus que 3 pions, il peut « sauter » : il peut déplacer l'un de ses pions sur n'importe quel autre point libre du plateau et ainsi bloquer un « moulin » adverse ou en former un lui-même.

## Fin de la partie

Si un joueur réussit à former un « moulin » alors que son adversaire n'a plus que 3 pions, il gagne immédiatement. Ce dernier perd ses 3 pions, même s'ils sont alignés.

Un joueur l'emporte également s'il réussit à empêcher tout mouvement des pions adverses.

# Dames

## But du jeu

Chaque joueur essaye de capturer tous les pions adverses ou de les empêcher de se déplacer.

## Règle de base

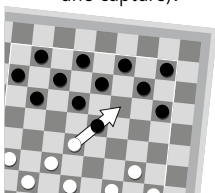
Le jeu se déroule sur le damier de 8x8 cases délimité par la fine ligne jaune. Tourner le plateau de manière à ce que la case de gauche de la première rangée devant le joueur soit sombre.

Les pions ne se déplacent que sur les cases sombres. Chaque joueur dispose **les 12 pions de sa couleur** sur les trois rangées devant lui. Les deux rangées du milieu restent vides.

## Déroulement de la partie

À tour de rôle, chaque joueur déplace un pion. Blanc commence. Un pion se déplace à chaque fois d'1 case en diagonale. Il ne peut donc jamais se retrouver sur une case claire.

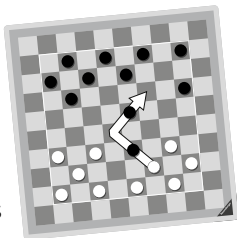
**Important :** Un pion doit toujours avancer, jamais reculer (sauf pour une capture).



### Capture d'un pion

Si un pion se trouve sur une case voisine d'un pion adverse et que **la case juste derrière celui-ci, sur la même diagonale**, est libre, il saute par-dessus lui sur cette case, en avançant ou en reculant.

Il capture ainsi le pion adverse et le retire du plateau. S'il atterrit sur une case lui permettant de capturer un nouveau pion adverse, il est obligé de le faire ! À la fin de son tour, tous les pions capturés sont retirés du plateau. Si un joueur oublie une capture obligatoire, l'adversaire peut le lui signaler. Il est interdit de sauter par-dessus ses propres pions !



Variante : Si un joueur oublie une capture, son pion est retiré du plateau (sans que cela compte comme un coup adverse). L'adversaire annonce alors « Souffler n'est pas jouer ! ». Aux joueurs de décider s'ils adoptent cette règle avant le début de partie.

### **Aller à dame**

Si un pion atteint la première rangée devant son adversaire, il forme une dame : un second pion de même couleur déjà éliminé est empilé dessus.

Un joueur peut posséder **plusieurs dames** en jeu.

Une dame peut avancer ou reculer d'autant de cases qu'elle veut. Cependant, à chaque saut, elle doit pouvoir atterrir sur la case juste derrière le pion capturé.

Comme pour un pion simple, une dame est **obligée de prendre**, que ce soit **en avançant ou en reculant**. Elle ne peut pas sauter deux fois par-dessus le même pion.

Une dame peut être capturée comme n'importe quel pion.

### **Fin de la partie**

Dès qu'un joueur a capturé tous les pions adverses, il remporte la partie. C'est également le cas si l'adversaire est coincé et ne peut plus se déplacer.

La partie est nulle si, par exemple, chaque joueur n'a plus qu'une dame qu'il ne souhaite pas sacrifier.

## **Dame 100**

Dans cette version, le jeu se déroule sur le damier de 10x10 cases. Installer le plateau de manière à ce que la case de gauche dans la première rangée devant le joueur soit sombre. Chacun reçoit les 20 pions d'une couleur et les place sur les 4 premières rangées de cases sombres devant lui.

Les règles restent les mêmes.





# Mulino & Dama

**Classici compatti per 2 giocatori dagli 8 ai 99 anni.**

Gioco Ravensburger® n° 20 545 5

Illustrazioni: Heiner Buck · Design: DE Ravensburger · Redazione: Monika Gohl

*Mulino e dama sono giochi da tavolo antichissimi: 3.000 anni fa, a mulino ci giocavano persino gli egizi. Dama è molto diffuso e ne esistono diverse varianti. Qui di seguito, trovate le regole più note, ma potete tranquillamente giocare anche attenendovi a quelle che conoscete.*

**Contenuto:** 1 tabellone stampato su due lati, 40 pedine in 2 colori



## Mulino

### Scopo del gioco

---

Vince chi riesce a eliminare tutte le pedine dell'avversario.

### Preparazione

---

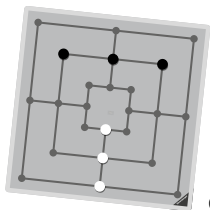
Appoggiate al centro del tavolo il tabellone del mulino. Estraiete a sorte i colori. Ogni giocatore deve prendere nove pedine dello stesso colore.

### Regole del gioco

---

#### Colloca le pedine

A turno, iniziando da chi ha il colore bianco, dovete collocare una pedina alla volta su un punto libero qualsiasi del tabellone. Già durante questa fase iniziale, si cerca di collocarle in modo da arrivare a "chiudere" (formare) un mulino. L'avversario può impedirlo, sbarrando di volta in volta tempestivamente la strada con le sue pedine.



Il mulino è composto da tre pedine dello stesso colore disposte in fila.

Se si riesce a chiudere un mulino, è possibile prendere dal tabellone una pedina qualsiasi dell'avversario ed eliminarla dal gioco.

**Importante:** possono essere eliminate solamente le pedine dell'avversario che non sono allineate in un mulino.

## Sposta le pedine

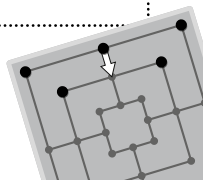
Dopo aver collocato tutte le pedine sul tabellone, sempre a turno, potete spostare una delle vostre pedine da un punto del tabellone a un altro punto adiacente e libero.

Anche in questo caso, si deve tentare di chiudere un mulino e di eliminare le pedine dell'avversario. Quando si sposta una pedina da una fila fino al punto libero adiacente, si apre il mulino; se poi la si fa retrocedere alla sua posizione precedente, si chiude il mulino.

Importante: quando si apre un mulino bisogna stare attenti che non ci sia nessuna pedina dell'avversario pronta ad occupare il posto lasciato libero dalla propria!

## Doppio mulino o filetto

Se, quando viene aperto un mulino, se ne chiude contemporaneamente un altro, si ottiene un doppio mulino (o filetto). Il doppio mulino è composto da cinque pedine, perché una pedina appartiene a entrambi i mulini.



## Quando puoi saltare

Se un giocatore rimane con solo tre pedine, può saltare, cioè mettere una pedina su un qualsiasi punto libero del tabellone. Deve impedire all'avversario di chiudere dei mulini, oppure può tentare di chiuderne uno.

## Fine della partita

Se l'avversario di un giocatore "saltatore" riesce a chiudere un mulino, vince la partita. Il "saltatore" perde tutte e tre le pedine, anche se compongono un mulino. Vince anche chi riesce a circondare le pedine avversarie in modo da bloccarle e da rendere perciò impossibile una qualsiasi mossa.

# Dama

## Scopo del gioco

Ogni giocatore deve tentare di eliminare tutte le pedine dell'avversario, oppure di bloccarle in modo che non sia più possibile spostarle.

## Regole base

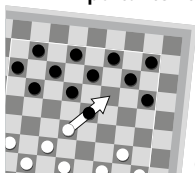
Si gioca sul tabellone della dama composto da 8 x 8 caselle (delimitate dalla linea sottile gialla). Disponete il tabellone in modo che ogni giocatore abbia sulla sua sinistra una casella scura.

Si gioca solamente sulle caselle scure. Ogni giocatore colloca 12 pedine dello stesso colore nelle tre file orizzontali di caselle scure più vicine a lui. Le due file centrali restano libere.

## Svolgimento del gioco

Alternandovi, dovete muovere una pedina alla volta. Inizia chi ha le pedine bianche. A ogni turno, si fa avanzare diagonalmente una pedina su una casella scura non occupata. Le pedine non transitano mai sulle caselle bianche.

**Importante:** le pedine possono solo avanzare, mai retrocedere.

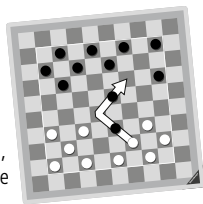


### Elimina le pedine

Se la propria pedina si trova su una casella direttamente confinante con la pedina di un avversario e la casella, in diagonale, che si trova prima della pedina dell'avversario è libera, è possibile saltarci sopra con la propria pedina. La pedina avversaria è così eliminata: toglietela dal tabellone.

Se con questa mossa si arriva su una casella dalla quale è possibile eliminare ancora un'altra pedina dell'avversario, si è obbligati a farlo! Alla fine della mossa, tutte le pedine eliminate vengono tolte dal tabellone.

Se non ci si accorge della possibilità di eliminare una pedina, l'avversario può mantenerla. Non si possono mai saltare le proprie pedine!



Variante: se non ci si accorge della possibilità di eliminare una pedina dell'avversario, la propria pedina viene "soffiata", cioè tolta dal tabellone, eliminata; questo non viene considerata come mossa. Se volete inserire questa regola nella partita, dovete deciderlo prima di iniziarla.

## **Dama!**

Se con la propria pedina si raggiunge la base avversaria, cioè la fila più vicina al proprio avversario, si fa dama: bisogna mettere sopra a questa pedina un'altra delle proprie pedine.

Durante una partita si possono formare più dame.

Al proprio turno, è possibile fare avanzare e retrocedere la propria dama di tutte le caselle che si vogliono. Per eliminare, la dama deve trovarsi direttamente dietro alla pedina che vuole "mangiare".

Come per le pedine singole, anche per la dama vale l'obbligo di sfruttare ogni possibilità di eliminare. Anche in questo caso, è possibile spostarla in avanti e all'indietro, ma non è possibile saltare due volte sulla stessa pedina.

Come ogni pedina, la dama può essere "mangiata" da una pedina avversaria.

## **Fine della partita**

Vince il giocatore che riesce a eliminare tutte le pedine dell'avversario o che riesce a circondare l'avversario in modo da impedirgli di fare qualsiasi mossa.

Si va in pareggio se, ad esempio, ognuno rimane con una sola dama che non vuole sacrificare

## **Dama 100**

In Dama 100 si gioca su tutte le 10 x 10 caselle del tabellone della dama. Collocatelo tra di voi in modo da avere sul lato esterno sinistro una casella scura. Ogni giocatore deve prendere 20 pedine dello stesso colore e metterle sulle prime quattro file di caselle scure.

Si gioca seguendo le regole base sopra descritte.

© 2020

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger**

238151